

Simulationen

Michael Schnelle



Fehler im System

Gerade noch rechtzeitig vor Redaktionsschluß erreichte uns die Testversion von **Heavy Gear 2**. Das neben **MechWarrior 3** meisterwartete Mechspiel sorgte für ein unangenehmes Déjà-vu-Erlebnis. Denn wie schon im letzten Monat Microproses **Battletech**-Simulation werden auch Activisions Gears von einigen un schönen Fehlern heimgesucht. Vor allem die Wingmen-KI läßt stark zu wünschen übrig.

Anders als beim Genre-Highlight **MechWarrior 3** haben die Entwickler die Bugs aber nicht mehr rechtzeitig vor Auslieferung an den Handel beseitigt. Wir haben uns deshalb dazu entschlossen, diese unnötigen Schlampereien in der Wertung zu berücksichtigen. Ein Patch, der alle diese Fehler bereinigt, könnte **Heavy Gear 2** locker auf Platz 2 der Mechspiele katalpultieren – Spielspaß und Grafik wären es auf jeden Fall wert.



Simulationen

»3D-Spiele, bei denen komplexe Missionen und Technik im Vordergrund stehen.«
[Flugsimulationen, Mech-Spiele, U-Boot-Sims, 3D-Weltraumspiele]

Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Falcon 4.0	Flugsimulation	1/99	92%
2	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
3	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	89%
4	MechWarrior 3	Mechspiel	7/99	88%
5	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	5/99	87%
6	F-22 Total Air War	Flugsimulation	11/98	87%
7	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
8	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
9	Israeli Air Force	Flugsimulation	11/98	86%
10	Conflict: Freespace	Weltraumspiel	8/98	85%
11	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
12	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
13	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
14	European Air War	Flugsimulation	12/98	84%
15	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
16	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
17	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
18	Nitro Riders	Simulation	5/98	84%
19	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	12/98	83%
20	F-16 vs. MiG-29	Flugsimulation	11/98	83%
21	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
22	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
23	F-22 Lightning 3	Flugsimulation	NEU	78%
24	Starsiege	Mechspiel	5/99	78%
25	Red Baron 3D	Flugsimulation	2/99	78%

Die 25 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mechspiele.

Inhalt

Tests

Heavy Gear 298
 F-22 Lightning 3102
 X –
 Beyond the Frontier104

Mini-Mechs mit Macken

Heavy Gear 2

Beim Angriff auf die Battle-Mechs geht

Activision unverhofft die Puste aus: Bugs bringen die Heavy Gears kräftig ins Schleudern.



Sie sind viel kleiner, viel leichter und weit weniger bekannt als ihre Clan- und Sphären-Konkurrenten: Mit den Heavy Gears will Activision seit dem Verlust der **Battletech**-Lizenz weiter im Mech-Genre mithalten. Das erste Spiel um die Gefechte von Soldaten in hochtechnisierten Kampfanzügen brach-

te dem Entwicklerteam (das einst **MechWarrior 2** produzierte) einen Achtungserfolg. **Heavy Gear 2** soll eigentlich mit stark verbesserter Grafik und spannenderen Missionen dem aktuellen Genrekönig **MechWarrior 3** das Wasser abgraben. Doch gegen handfeste Bugs und Schwächen im Missionsskript haben selbst die hervorragende Geländeoptik und das abwechslungsreiche Einsatzdesign einen äußerst schweren Stand.

Starre Gegner

Mit Ihrem Gear stapfen Sie durch eine idyllische Schneelandschaft. Ein atemberaubend schönes Panorama breitet sich vor Ihren Augen aus,



Der **Stadtlevel** ist für die Gegner gefährlicher als für Sie. Denn nur zu gern laufen sie schnurstracks in den Abgrund (rechts).

als Sie die Waldschneise hinunter Richtung Feind laufen. Das Radar lassen Sie ausgeschaltet, um nicht in den Erfassungsbereich der Gegner

zu gelangen. Ein Blick auf die Stealth-Anzeige im Head-Up-Display bestätigt Ihnen, daß die Feinde wirklich noch nichts von Ihnen bemerkt haben. Die Navigationspunkte ignorierend, arbeiten Sie sich bis zum eigentlichen Einsatzziel, einer befestigten Station, vor und zerstören via Zoomfunktion die Gebäude ganz bequem aus der Entfernung. Zwei Gegner befinden sich in Reichweite, doch nur einer bewegt sich, der andere rührt sich erst, als ihn Ihre Energiewaffen schon zerstören. Der letzte Feind ist danach reine Pflichtübung, bevor Sie das Debriefing für den gelungenen Einsatz studieren dürfen.

Alles nach Skript

Trotz der Ähnlichkeiten im Szenario unterscheidet sich **Heavy Gear 2** deutlich vom



Die Gears sind bei weitem nicht so detailliert gestaltet wie die Mechs in **MechWarrior 3**. Dafür sieht die **Landschaft** samt Raucheffekten erheblich besser aus. (Direct 3D, Riva TNT, 1024 mal 768)

Bugs & Schnitzer

Fehler und Ungereimtheiten trüben den Spaß an Heavy Gear 2 gehörig. Ohne diese Schnitzer würde die Wertung deutlich höher ausfallen. Unspielbar wird das Programm dadurch zwar nicht, häufig werden Sie aber Missionen mehrfach starten müssen.

Zu den nervigsten Bugs gehört der hartnäckige Ungehorsam der eigenen Wingmen. So greifen sie immer wieder Gegner trotz Befehl nicht an, wenn die sich nicht in direkter Sichtlinie befinden. Zudem verzettelt sich die Wegfindungsroutine auf engem Raum, was dazu führt, daß Ihre Gefährten Tore ignorieren und durch die Wand laufen wollen, oder aber nur noch auf der Stelle stapfen. Einige Gegner bewegen sich gar nicht. Erst ein Schuß aus Ihrer Kanone bringt Leben in die Jungs. Manchmal gerät auch das Missionsskript durcheinander. So findet ein Wachwechsel, den Sie beobachten sollen, nur deshalb nicht statt, weil die Posten urplötzlich und unerwartet in eine nicht mehr behebbar Starre verfallen.



Mittels **zielsuchender Raketen** schalten Sie viele Gegner ganz bequem schon auf größere Distanz aus.

Konkurrenten **MechWarrior 3**. Das tritt besonders beim Missionsdesign zutage. Zwar müssen Sie hüben wie drüben einen Wegpunkt nach dem anderen abklappern, doch die **Heavy Gear**-Einsätze folgen einem starren Skriptkorsett. Die Missionen sind dabei sehr abwechslungsreich. Vor allem Angriffe auf Forts oder Suchaktionen in einer Stadt, die aus mehreren Ebenen be-

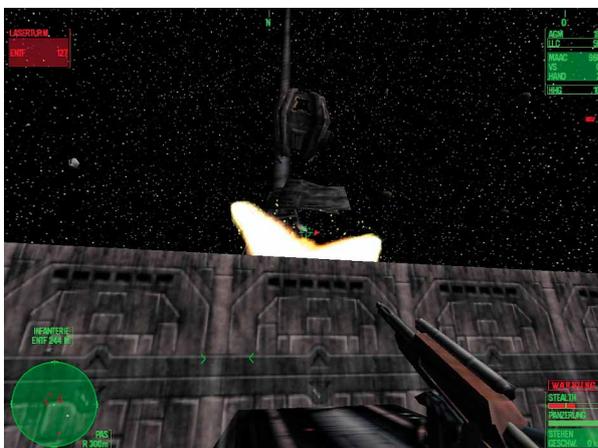
steht, sorgen für Spaß. Gelegentlich dürfen Sie sogar mit den Gears im All herumdüsen und unter Zeitdruck Geschütztürme ausschalten. Zu Anfang kennen Sie meist nur einen Unterauftrag. Erst wenn der erledigt ist, bekommen Sie den nächsten. Das ist eng mit den Navigationspunkten verknüpft, denn nur wenn Sie sich einem solchen nähern, entwickelt sich die Mission

fort. Gelegentlich informieren Sie kleinere Zwischensequenzen über Schlüsselereignisse. Nachteil der Methode: Sobald Sie sich nicht an die vorgesehene Vorgehensweise halten, kommt das starre Skript schon mal durcheinander: In einer Eskort-Mission schützen Sie Ihren Konvoi am besten dadurch, daß Sie ihn nicht begleiten. Denn Feinde tauchen erst auf, wenn Sie

einen bestimmten Wegpunkt passiert haben. Wenn Sie einfach weitab vom Geschehen stehenbleiben, erscheint auch kein böser Gegner.

Dumm gelaufen

Da die Einsätze nicht gerade leicht sind, stehen Ihnen bis zu vier Wingmen zur Seite. Die Jungs unterhalten Sie nicht nur mit flottem Funkgeplaudere, sondern greifen



Einige Missionen finden im All statt. Unrealistisch: Der **Rückstoß** der Waffen macht sich trotz Schwerelosigkeit nicht bemerkbar.



Viele Einsätze spielen bei Nacht. Damit Sie auch dann Gegner rechtzeitig erkennen, erhellt ein **Restlichtverstärker** das Sichtfeld.

auch auf Befehl Feinde an. Über die schicke 3D-Karte können Sie den CPU-Kollegen sogar vorgeben, wohin sie vorstürmen oder welches Gebiet sie sichern sollen. Das klappt im freien Gelände auch ganz gut, nur wenn

Hindernisse im Weg auftauchen, verläßt die Recken jegliche Intelligenz. Der Unterschied zwischen Mauern und Durchgängen ist ihnen oft nicht bewußt. Wenn Sie sie nach vorne schicken, rammen sie dabei Ihren Gear auch schon mal von hinten und beschädigen Ihre Panzerung erheblich.

Mick Schnelle



Bugs im Getriebe

Wow, was für ein Panorama. Die Landschaften in Heavy Gear sind ganz ausgezeichnet gelungen. Egal ob Sternhimmel, schneebedeckter Wald oder Sumpflandschaft, eine schönere Umgebungsgrafik habe ich noch nicht gesehen. Leider sind die Gears selber erheblich größer. Gegen die hervorragend animierten und erstklassig konstruierten Mechs ziehen sie eindeutig den kürzeren.

Außer Kontrolle

Die ersten paar Missionen hatte ich viel Spaß, was hauptsächlich daran lag, daß ich allein unterwegs war. Von dem Punkt an, wo es ohne Wingmen nicht mehr zu schaffen ist, geht der Ärger los. Vor lauter Wut über die Künstliche Dummheit hätte ich mehr als einmal fast ins Keyboard gebissen. Ab Mission 10 war ich es endgültig leid, meine Mannen über die Karte ins Gefecht zu schicken. Meist habe ich mich schon gefreut, wenn die Deppen über den zweiten Wegpunkt hinaus noch vollzählig dabei waren. Klar, diese Dummheit wird durch die gelegentliche Bewegungsstarre beim Feind wieder ausgeglichen. Aber wenn ich, nur weil irgendwo im Programmcode das falsche Flag gesetzt wird, einen halbstündigen Einsatz noch mal von vorne beginnen muß, hege ich nicht die freundlichsten Gedanken gegen die Qualitätssicherung bei Activision.

Apropos Qualitätssicherung: War die ganze Abteilung schon im Sommerurlaub, oder wurde auf Teufel komm raus ein halbfertiges Spiel in den Handel geschoben? Zugegeben, wenn die Missionen funktionieren, machen sie mächtig viel Spaß. Man weiß vorher nie, was am nächsten Wegpunkt lauert. Dennoch sollten Sie mit dem Kauf bis zum angekündigten Patch warten. Wenn der alle Fehler ausbügelt, ist sicherlich auch eine Wertungssteigerung drin.

Mehr Action als Mech

Viel mehr als MechWarrior 3 ist Heavy Gear 2 eine actionorientierte Simulation. Da sich die Gears fast wie Menschen bewegen, keinerlei Hitzemanagement kennen und sich auch Waffen nicht zu Gruppen zusammenfassen lassen, steuern Sie die Bonsai-Mechs mit Maus und Tastatur fast wie einen 3D-Actionhelden. Lediglich Goodies wie Restlichtverstärker (für Nachteinsätze) und der Einsatz der verzögerten Sprungdüsen erinnern eher an eine Simulation. Selbst mit ausgefahrenen Rädern (die Gears brettern auf Rollschuhen durch die Pampa, anstatt zu rennen), machen sich physikalische Einflüsse wie die Trägheit der Masse oder Fliehkräfte kaum wirklich bemerkbar. Nur im All unterscheidet sich die Steuerung grundlegend. Der Umgang mit einer zusätzlichen Bewegungsachse, kombiniert mit Schub und Gegenschub, verlangt einige Übung.

Neben der Kampagne mit 35 Einsätzen und acht Einzelmisionen bietet Heavy Gear 2 fünf Multiplayer-Modi für bis zu zehn Teilnehmer. Bemerkenswert neben dem obligatorischen Deathmatch und Capture the Flag ist der »Bojenklau«. Darin



Die Zoom-Funktion erleichtert Ihnen in einigen Missionen das Leben ganz erheblich. Denn aus der Entfernung erfassen die Gegner Sie nur sehr selten.

bekommen Sie Punkte für die Zeit, in der sich eine Boje in Ihrem Besitz befindet. Nett auch der »Strategie«-Modus, in dem Sie sich durch die Einnahme bestimmter Gebäude Vorteile wie Reparaturfähigkeit oder bessere Waffen verschaffen. Fairerweise

benötigen Sie nur eine Original-CD für alle zehn Spieler. Unter www.activision.com finden Sie einen Editor, mit dem Sie eigene Schlachten entwerfen können. Allerdings handelt es sich dabei um eine nicht ganz absturzfreie Betaversion. **MIC**



Zum Aufrüsten der Gears stehen Ihnen von Anfang an alle Waffensysteme zur Verfügung.



Auf der praktischen 3D-Karte befehligen Sie per Kommandomenü Ihre Wingmen.

Heavy Gear 2

Genre: Mechspiel
 Hersteller: Activision
 Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
 System: Windows 95
 Sprache: Deutsch
 Anleitung: Deutsch
 Preis: ca. 90 Mark
 Festplatte: ca. 550 MByte
 Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis zehn (Netzwerk, Internet)
 3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX	Pentium II/300	Pentium II/400
16 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Gut

Trotz Fehlerflut ein spannender Mechklon.



Der Atom-Blitz

F-22 Lightning 3

Auf der Suche nach Innovationen macht Novalogic vor nichts halt:

Diesmal muß ein Atomschlag als Kaufanreiz herhalten.

Alle Jahre wieder möbeln die Flugsimulations-Entwickler von Novalogic ihre Grafikengine auf und schicken darin eingebettet einen Flieger aufs Rollfeld. Bereits zum dritten Mal sind die Mannen um John Garcia auf

den Zukunftsjäger F-22 verfallen. In **F-22 Lightning 3** befrieden Sie Krisenherde in fünf Regionen dieser Erde und sollten dabei auch vor dem Einsatz von Atombomben nicht zurückschrecken.

Peinlicher Pilz

Die Nachricht kommt nicht unerwartet, dennoch verfehlt sie ihre Wirkung nicht. »Wir liefern unser Paket ab. Alle Einheiten im Umkreis von zehn Meilen sollen sich zurückziehen«. Dieser Funkpruch der CPU-gesteuerten Wingmen in **F-22 Lightning 3** kündigt einen Atomschlag an. Kurze Zeit später erglüht der Bildschirm, und ein Poly-



Ebenso spielerisch überflüssig wie geschmacklos: der **Atompilz**.

gonpilz zeigt, wo die Bombe eingeschlagen ist. Das Primärziel ist erreicht, obwohl der Spieler nichts dazu beigetragen hat. Zurück bleibt ein schockierter PC-Pilot mit einem mulmig-unguten Gefühl in der Magengegend.

Cheatmodus serienmäßig

Seit Novalogic das Entwicklerteam verdreifacht hat, veröffentlichten die Kalifornier ihre Flugsimulationen in immer kürzeren Abständen.

Mick Schnelle



Rasante Action für Einsteiger

Das Aufstocken des Designerstabes scheint bei Novalogic

die Kreativität nicht beflügelt zu haben. Vergleicht man **Lightning 3** mit einem seiner Vorgänger, sind die Unterschiede minimal. Die Missionen gleichen denen aus **F-16 Fighting Falcon** und **MiG 29 Fulcrum** sehr stark. Klar, Spaß machen mir die actionlastigen Ballereinsätze schon, nur habe ich das alles in **F-22 Raptor** schon mal erlebt. Für die einzige echte Neuerung sollte man den Entwicklern die Hammelbeine langziehen. Denn die Atombombe ist nicht nur geschmacklos, sondern spielerisch auch völlig unbedeutend.

Nicht viel Neues

Positiv kommt **F-22 Lightning 3** bei der immer noch sehr schönen Postkarten-Landschaft weg. Obwohl im Zeitalter von **Voodoo 3** und **Riva TNT 2** sicherlich auch Auflösungen jenseits der 1024-mal-768-Grenze machbar gewesen wären. Wer noch keinen Flugsimulator der Novalogic-Machart besitzt, wird mit rasanter Action jenseits der Schallmauer bedient. Bei Kennern der Vorgänger hinterläßt der dritte **F-22-Aufguß** ein schales Déjà-vu-Erlebnis, das den Kauftrieb stark eindämmt.



Die **Grafikauflösung** von **Lightning 3** reicht trotz Direct-3D-Unterstützung nur bis 1024 mal 768 Pixel.

Vor gerade mal einem halben Jahr erschien der Doppelpack **F-16 Multirole Fighter** und **MiG 29 Fulcrum**, da trudelt schon der neueste Teil auf die Festplatte. Geändert hat sich im Vergleich zu den Vorgängern herzlich wenig: Sie fliegen mit der F-22 über eine postkartenähnliche Landschaft, die mal die (frei erfundenen) Schneewüsten der Kola-Halbinsel, dann wieder die Wüsten von Syrien darstellt. Vor jedem Einsatz beladen Sie Ihre F-22 bis unter die Flügelspitzen mit Luft-Luft- und Luft-Bodenraketen, Clusterbomben sowie den eingangs erwähnten Atombomben und zerstören alles, was Ihnen als Primär-, Sekundär- oder Tertiärziele vorgegeben wird. Gelegentlich lassen Sie auch mal Bombergeschwadern den Vortritt, die vollautomatisch ungünstig gelegene SAM-Stellungen ausschalten. Damit Ihnen auf der Gegnerhatz die Knallkörper nicht zu früh ausgehen, können Sie im eingebauten Cheatmodus die Wafenkapazität verdoppeln.

Fliegen leichtgemacht

Ein flüchtiger Blick auf die umfangreiche Tastaturtabelle im Handbuch gaukelt Ihnen fliegerische Komplexität vor. Aber keine Panik, **F-22 Lightning 3** ist, wie all seine Vorgänger auch, mehr Action-



Ein Raketenblitz zuckt vor regnerischem Himmel – die **Wettereffekte** sind sehr schön gelungen.

flieger denn ausgefeilte Simulation. Mit Vollgas starten Sie fast von allein. Landen müssen Sie niemals, da Ihnen die Einsätze nach Erfüllung aller Ziele auch so gutgeschrieben werden. Nicht mal die Reichweite der Waffensysteme müssen Sie sich merken. Ein Piepsignal, verbunden mit dem roten Aufleuchten der Zieloptik, teilt Ihnen zuverlässig mit, wann Sie die Leertaste zum Auslösen der Waffen drücken sollten. Selbst Bombenabwürfe werden so zum Kinderspiel. Das klappt sogar aus den unmöglichsten Positionen heraus, denn der Nei-

gungswinkel der Maschine hat keinerlei Einfluß auf die Treffgenauigkeit.

Alle Wetter

Die Missionen erledigen Sie wieder über einer hübsch gestalteten Landschaft. Allerdings sind die Wiesen, Wüsten und Bergrücken nach wie vor völlig unbelebt. Neu hinzugekommen sind Wettereffekte wie Regen, die sich während eines Einsatzes auch mal ändern. Der Autopilot hat ein paar neue Kom-

mandos gelernt. So fliegt er nicht länger nur stur von Wegpunkt zu Wegpunkt, sondern paßt sich auf Knopfdruck der Geschwindigkeit des Zielobjekts an. Nur für den Mehrspielermodus interessant ist die neue Voice-Over-Net-Technologie. Über ein an die Soundkarte angeschlossenes Mikrofon können Sie sich während eines Deathmatches über den kostenlosen Novaworld-Server mit Ihren bis zu 127 Kontrahenten unterhalten. **MIC**



Im **virtuellen Cockpit** sehen Sie alle Instrumente auf einen Blick.

F-22 Lightning 3

Genre: Flugsimulation
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk), bis 128 (Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX	Pentium II/300	Pentium II/400
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD
	3D-Karte	3Dfx-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Rasanter Flieger von der Stange.

Allein im All

X – Beyond the Frontier

Wären Sie gern ein unabhängiger Raumhändler? Oder Pirat? Oder lieber Söldner mit Polizeilizenz? Im Universum von X ist all dies möglich.

Pech gehabt: Sie fliegen gerade den Prototyp eines neuen Raumgleiters, da passiert etwas Komisches, das nur Atomphysiker verstehen, und plötzlich sind Sie in einem anderen Universum. Mitleidige Aliens nehmen sich dort Ihrer an, borgen Ihnen ein paar Einheiten der örtlichen Währung und schlagen eine Karriere als Händler

vor. Ihnen bleibt keine Wahl, schließlich müssen Sie den Kredit zurückzahlen.

Räuber oder Gendarm?

Wie in der *Wing Commander*-Reihe spielen Sie *X* aus der Cockpitsicht. Die Außenperspektive ist eher unpraktisch. Die Maussteuerung klappt sehr ordentlich; ein Edel-Joystick mit Schubregler ist dennoch vorzuziehen.

Ihr Raumschiff muß anfangs fast ohne Ausrüstung auskommen: Keine Laser, keine Sektorkarte, kein Landecomputer. Einige Stunden Weltraumhandel im Stil von *Privateer 2* gehen daher schon darauf, bis Sie mit einem annehmbar ausgestatteten Schiff unterwegs sind. Wenn Sie erst einmal Laser und vernünftige Schilde Ihrer eigen nennen, können Sie gegen die aggressiven Xenon antreten. Falls Sie vorher eine Polizeilizenz erworben haben, bekommen Sie für jeden Xenon-Abschuß Credits gutgeschrieben. Die Alternativkarriere als Pirat setzt schon sehr gute Bewaffnung voraus. Kämpfe werden mit Lasern und Raketen ausgetragen, wobei auf ein cooles Energie-Verteilungssystem à la *X-Wing Alliance* leider verzichtet wurde.

Weltraum Tycoon

Der realistische Handel erlaubt intelligente Aktionen, da beispielsweise der Preis



Der **Landeanflug** auf eine Waffenfabrik – dieses Manöver werden Sie einige hundert Mal durchführen, ehe Sie sich einen Dockingcomputer leisten können.



Ein **Alien-Jäger** verglüht in unserer Laserfeuer.

Gunnar Lott



Jäger und Sammler

Die Jagd nach dem nächstbesseren Raumschiff-Extra und die Erforschung des riesigen Universums machen

bei *X* den Hauptspaß aus, denn die Story entwickelt sich zu langsam. Ausdauer ist angesagt: Bis sich in einem neuen System weiß, wo was ist, vergeht schon mal eine Stunde mit drögem Herumfliegen. Gewinne aus Fabriken bekommt man nicht etwa überwiesen, sondern muß sie abholen; Speichern ist nur auf Stationen möglich. Geduldige Profis werden dennoch gut bedient; Einsteiger verzichten besser.

von Siliziumscheiben steigt, wenn ein Frachter gerade den halben Vorrat gekauft hat. Durch Beobachtung können Sie Gesetzmäßigkeiten deuten und ausnutzen. Später dürfen Sie sogar eigene Handelsketten aufbauen, in-

dem Sie Transporter kaufen und Minen sowie Fabriken im All errichten. Vor lauter Geldscheffeln sollten Sie jedoch nicht vergessen, das Universum weiter zu erforschen. Endziel ist schließlich Ihre Rückkehr zur Erde. **GUN**

X – Beyond the Frontier

Genre: Weltraumspiel
Anspruch: Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Egosoft
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 370 MByte

Spieler: Einer
 3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium 200	Pentium II/300
16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte, Joystick

Grafik	<div style="width: 80%;"></div>	Gut
Sound	<div style="width: 80%;"></div>	Gut
Bedienung	<div style="width: 60%;"></div>	Befriedigend
Spieltiefe	<div style="width: 80%;"></div>	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden	



Cleveres Weltraumspiel für geduldige Könner.